

# Dokumentacija za aplikaciju Music Room

Alen Mahmutovic

February 17, 2025

## Contents

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Struktura Aplikacije</b>	<b>2</b>
2.1	Registracija . . . . .	2
2.2	Prijava (Login) . . . . .	2
2.3	Resetovanje Lozinke . . . . .	2
2.4	Početni Ekran (Home Page) . . . . .	2
2.5	Kreiranje Sobe . . . . .	2
2.6	Pridruživanje Sobi . . . . .	2
2.7	Upravljanje Sobom . . . . .	2
2.8	Lista za Slušanje (Queue) . . . . .	3
2.9	Brisanje Sobe . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Tehnički Detalji Implementacije</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Korišćenje i Pokretanje Aplikacije</b>	<b>3</b>
4.1	Registracija . . . . .	3
4.2	Prijava . . . . .	3
4.3	Kreiranje Sobe . . . . .	3
4.4	Pridruživanje Sobi . . . . .	3
4.5	Upravljanje Sobom . . . . .	4
<b>5</b>	<b>Zaključak</b>	<b>4</b>

## 1 Uvod

Aplikacija Music Room omogućava korisnicima da se registruju, prijave i upravljaju virtuelnim sobama za slušanje muzike. Korisnici mogu kreirati sobe, pridružiti se postojećim sobama i upravljati listama pjesama za slušanje. Aplikacija podržava funkcionalnosti poput pretrage pjesama, dodavanja pjesama u red za slušanje, glasanja za pjesme i upravljanja sobama. Aplikacija je razvijena u programskom jeziku Kotlin, a za izradu korisničkog interfejsa korišćeni su XML fajlovi u Android Studiju.

## **2 Struktura Aplikacije**

### **2.1 Registracija**

Registracija korisnika se vrši unosom korisničkog imena (username), email adrese i lozinke. Registracija nije moguća ako već postoji korisnik sa istim korisničkim imenom. Email adresa mora sadržati znak "@" i završavati se sa ".com" ili ".ba".

### **2.2 Prijava (Login)**

Prijava u aplikaciju se vrši unosom korisničkog imena i lozinke. Ako korisnik zaboravi lozinku, postoji opcija za resetovanje lozinke. Na email adresu korisnika se šalje nova, nasumično generisana lozinka. Korisnik može promijeniti ovu lozinku nakon prijave.

### **2.3 Resetovanje Lozinke**

Ako korisnik zaboravi lozinku, može zatražiti resetovanje lozinke unosom email adrese. Na unijetu email adresu se šalje nova, nasumično generisana lozinka. Korisnik može promijeniti ovu lozinku unosom korisničkog imena, trenutne lozinke i nove lozinke.

### **2.4 Početni Ekran (Home Page)**

Na početnom ekranu korisnici imaju opciju da kreiraju novu sobu ili se pridruže postojećoj sobi.

### **2.5 Kreiranje Sobe**

Prilikom kreiranja sobe, korisnik unosi naziv sobe i lozinku za sobu. Nakon kreiranja sobe, korisnik se automatski prebacuje u sobu i dobija sve opcije koje ima kreator sobe. Kod sobe se nasumično generiše prilikom kreiranja.

### **2.6 Pridruživanje Sobi**

Da bi se korisnik pridružio postojećoj sobi, potrebno je unijeti kod sobe. Nakon pridruživanja, korisnik može pretraživati pjesme i dodavati ih u listu za slušanje.

### **2.7 Upravljanje Sobom**

Kreator sobe ima dodatne opcije za upravljanje sobom, uključujući puštanje pjesama i brisanje pjesama iz liste za slušanje. Sve promjene u listi pjesama se automatski sinhronizuju za sve korisnike u sobi.

## 2.8 Lista za Slušanje (Queue)

Korisnici mogu dodavati pjesame u listu za slušanje. Pjesma sa najviše glasova ide prva u redu. Jedan korisnik može glasati za jednu pjesmu samo jednom dok se pjesma ne pusti ili ne izbriše iz liste.

## 2.9 Brisanje Sobe

Kada svi korisnici napuste sobu, sve aktivnosti u sobi se brišu.

# 3 Tehnički Detalji Implementacije

Aplikacija je razvijena koristeći programski jezik Kotlin i XML za korisnički interfejs u Android Studiju. Baza podataka korišćena je preko **db4free.net**, a aplikacija je hostovana na besplatnom serveru na **Render.com**. Server se gasi ako aplikacija nije korišćena 50 sekundi, nakon čega se mora ponovo aktivirati.

# 4 Korišćenje i Pokretanje Aplikacije

## 4.1 Registracija

1. Otvorite ekran za registraciju.
2. Unesite korisničko ime, email adresu i lozinku.
3. Potvrdite registraciju.

## 4.2 Prijava

1. Na ekranu za prijavu unesite korisničko ime i lozinku.
2. Ako ste zaboravili lozinku, koristite opciju "Zaboravljena lozinka".

## 4.3 Kreiranje Sobe

1. Na početnom ekranu odaberite opciju "Kreiraj sobu".
2. Unesite naziv sobe i lozinku.
3. Potvrdite kreiranje sobe.

## 4.4 Pridruživanje Sobi

1. Na početnom ekranu odaberite opciju "Pridruži se sobi".
2. Unesite kod sobe.
3. Potvrdite pridruživanje.

## 4.5 Upravljanje Sobom

1. Kreator sobe može puštati i brisati pjesame iz liste za slušanje.
2. Svi korisnici u sobi mogu dodavati pjesame i glasati za pjesame.

## 5 Zaključak

Aplikacija Music Room omogućava korisnicima da zajednički slušaju muziku u virtuelnim sobama. Aplikacija podržava funkcionalnosti poput registracije, prijave, kreiranja i upravljanja sobama, te upravljanja listama pjesama za slušanje. Implementirana je koristeći Kotlin i XML u Android Studiju, uz korišćenje baze podataka `db4free.net` i servera na `Render.com`.